



## Kartun dan Komik Strip untuk Mengajar Bahasa dan Kepekaan Lintas Budaya Mahasiswa BIPA dari Thailand

Puspita Dian Agustin  
Universitas Negeri Gorontalo  
Pos-el: [puspitadianagustin@ung.ac.id](mailto:puspitadianagustin@ung.ac.id)

DOI: 10.32884/ideas.v9i3.1306

### Abstrak

Penggunaan kartun dan komik dalam pengajaran lintas budaya dan bahasa memiliki keuntungan yang signifikan bagi kemampuan belajar siswa Thailand. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat pemahaman bahasa Indonesia mahasiswa Thailand di Universitas Muhammadiyah Jember melalui penggunaan bahan ajar kartun dan komik strip; (2) Menggunakan kartun dan komik strip sebagai alat pendidikan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada mahasiswa Thailand di Universitas Muhammadiyah Jember; 3) Memberikan gambaran tentang format kartun dan komik yang digunakan dalam penelitian ini; serta (4) Menggambarkan efek samping dari pembelajaran bahasa yang berkembang lebih lanjut dengan menggunakan media pembelajaran animasi dan kartun lucu untuk mahasiswa dari Thailand di Universitas Muhammadiyah Jember. Metode statistik deskriptif dan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data. Temuan penelitian ini menetapkan tingkat BIPA untuk mahasiswa Thailand yang terdaftar di Universitas Muhammadiyah Jember. Selain itu, temuan uji coba menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa Indonesia dan kesadaran lintas budaya.

### Kata Kunci

BIPA, kartun, komik, media pembelajaran

### Abstract

*The use of cartoons and comic strips in cross-cultural and language instruction has significant advantages for Thai students' learning abilities. This study aims to: (1) determine Thai students at Muhammadiyah University in Jember's level of Indonesian comprehension through the use of cartoon and comic strip learning materials; (2) Using cartoons and comic strips as educational tools to introduce Thai students at Muhammadiyah University of Jember to Indonesian culture; 3) Provide a description of the cartoon and comic strip formats utilized in this study; also (4) Portray the aftereffects of further developing language picking up utilizing animation and funny cartoon gaining media for understudies from Thailand at the Muhammadiyah College of Jember. Descriptive statistics and qualitative descriptive analysis methods were used to analyze the data. The study's findings assign a BIPA level to Thai students enrolled at Muhammadiyah University of Jember. Additionally, the trial's findings demonstrate a rise in Indonesian language proficiency and cross-cultural awareness.*

### Keyword

*BIPA, cartoons, comics, learning media*

### Pendahuluan

Cara hidup dunia telah berubah secara signifikan sebagai akibat dari globalisasi. Dimulai di Asia Tenggara pada tahun 2003, pasar bebas akan diterapkan di negara-negara maju di kawasan Asia Pasifik pada tahun 2010, dan di negara lain pada tahun 2020. Untuk menghubungkan

pertukaran teknologi, pengetahuan, dan dunia pendidikan di era global baru ini. ketertiban, bahasa sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa. Dalam keadaan seperti ini, perlu diperkenalkan bahasa Indonesia sebagai bahasa kepada dunia internasional. Salah satu program pembelajaran yang dapat menghadirkan bahasa dan budaya Indonesia adalah pembelajaran BIPA. Mahasiswa asing adalah mata pelajaran BIPA. BIPA adalah program pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing dengan tujuan untuk memahami budaya, bahasa, dan adat istiadat Indonesia. (Mustakim, Mei, & Elihami, 2020) menyatakan bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa yang wajib dipelajari di kurang lebih 36 negara dan 130 lembaga. Selain itu, ada juga yang belajar bahasa Indonesia secara otodidak, seperti dengan jalan-jalan langsung ke Indonesia. Hal ini sesuai dengan asumsi (Noviana, 2018) bahwa orang asing yang mempelajari bahasa Indonesia biasanya memiliki dua tujuan, yaitu tujuan akademik dan tujuan praktis. Kasus yang menjadi fokus peneliti adalah para mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember dari Thailand yang kurang lancar dalam menggunakan dan memahami bahasa Indonesia. Hal ini ditemukan saat salah satu mahasiswa bimbingan peneliti menjawab soal ujian dengan tata bahasa yang kurang tepat saat melaksanakan ujian tengah semester pada semester genap tahun ajaran 2015/ 2016. Banyak faktor kegalpahaman tentang materi yang disampaikan oleh dosen, antara lain bahasa Indonesia yang terinterferensi oleh bahasa daerah, tingkat kecepatan dalam menyampaikan materi, dan yang terakhir adalah lingkungan sekitar yang memakai bahasa nonformal sehingga membingungkan pemahaman mereka tentang bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, di luar jam matakuliah yang diampuh, peneliti memberikan pembelajaran tambahan mengenai kebahasaan dan pertukaran budaya Indonesia melalui bantuan media kartun dan komik strip kepada mahasiswa dari Thailand yang menempuh pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Beberapa penelitian sebelumnya yang memanfaatkan media sebagai sarana belajar sudah pernah dilakukan oleh (Wulandari, Zamzani, & Nurhadi, 2022) dengan judul “Pemanfaatan lagu daerah nusantara sebagai media pembelajaran BIPA berbasis *local indigenous*” dan penelitian “Pengenalan lokalitas budaya Indonesia ke mancanegara melalui *Webtoon*” yang dilakukan (Putri dkk., 2021). Fokus masalah dua penelitian tersebut adalah tentang pengenalan budaya Indonesia melalui lagu daerah dan gambar *webtoon* dari sebuah aplikasi LINE. Banyaknya peralatan dan aplikasi yang mudah dipelajari dapat memicu daya tarik siswa sehingga mereka dapat menguasai keterampilan belajar serta menjadi siswa inovatif (Fikriyah & W., 2022).

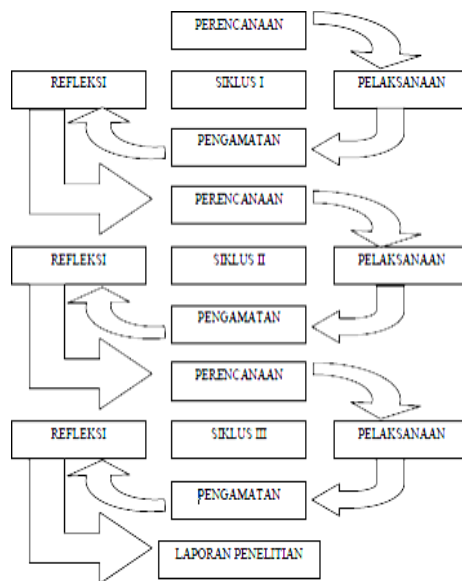
Peneliti memutuskan untuk menggunakan komik sebagai media pembelajaran BIPA karena bersifat menghibur dan juga dapat mendidik. Komik adalah salah satu karya sastra yang memiliki nilai estetika karena menggabungkan gambar dan kata untuk menceritakan sebuah cerita (Ramliana, 2019). Selain itu, media grafis pendidikan meliputi komik dan bacaan bergambar yang menyampaikan berbagai pesan yang menarik bagi anak-anak dan berfungsi sebagai sarana untuk menjelaskan konsep, menumbuhkan rasa nilai yang lebih dalam dalam memahaminya, serta menarik minat dan perhatian. anak-anak, dan membangkitkan minat mereka (Nurhayati, Aswar, & Arifin, 2018).

Kartun dan komik strip yang dipakai di sini adalah karya (Bundhowi, 2013), karena beliau adalah salah satu penggiat BIPA di Indonesia dan selalu memperkenalkan unsur budaya Indonesia di setiap karya- karyanya. Penggunaan kartun dan komik strips pada penelitian ini

adalah suatu media sarana belajar yang baru, diharapkan dengan menggunakan media ini mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia agar mereka menjadi pribadi yang lebih aktif, kreatif, dan kritis. Serta dapat menjadi sarana memperkenalkan perspektif lintas budaya Indonesia.

### Metode

Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *Class Action Research*. Penelitian ini terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu: 1) perencanaan atau *planning*, 2) pelaksanaan tindakan atau *action*, 3) pengamatan atau *observasi*, 4) refleksi atau *reflection*. Berikut ini gambaran PTK menggunakan teori milik Arikunto (2021).



Gambar 1. Tahap PTK

Ujicoba dilaksanakan pada beberapa waktu yang telah ditentukan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data respon siswa terkait dengan uji pengembangan terhadap penggunaan kartun dan komik strips sebagai media pembelajaran. Rancangan kegiatan uji coba dilaksanakan dengan teknik *one shoot case study* seperti gambar dibawah ini.

X  $\longrightarrow$  O

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan memanfaatkan kartun dan komik strip.

O : *Post-test*

### Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data dari hasil angket, lembar validasi, lembar observasi, dan angket respon siswa. setelah hasil angket dijumlah dan ditemukan hasil rata-rata setiap aspek pada angket validasi, angket tanggapan guru, dan angket respon siswa, peneliti kemudian mendeskripsikan ke dalam kata-kata agar mudah dipahami pembaca.

#### 2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisa data berupa skor dari hasil validasi, observasi, angket guru, angket respon siswa, data proses belajar, dan data hasil belajar. Penelitian ini menggunakan konversi tingkat pencapaian skala 4 milik (Arikunto, 2021) sebagai berikut.

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase

X = Jawaban responden

X<sub>i</sub> = Nilai ideal 100% = Konsistensi

**Tabel 1**

Konversi Tingkat Pencapaian Skala 4 dan Kualifikasinya

Skala	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
4	85-100%	Sangat layak	Tidak perlu direvisi
3	75-84%	Layak	Tidak perlu direvisi
2	56-74%	Cukup layak	perlu direvisi
1	<55%	Tidak layak	perlu direvisi

Pada data keefektifan, reliabilitas, dan keterbacaan yang di dalam angket mahasiswa, analisis data dilakukan dengan menggunakan setiap butir pertanyaan di dalam angket. Kriteria kesesuaian dibagi menjadi 3 sub interval yang sama, yaitu  $3 \leq x < 4$ ,  $2 \leq x < 3$ ,  $1 \leq x < 2$ . Atas dasar itu, maka kriteria kesesuaian produk ini ditetapkan sebagai berikut.

1. Sesuai, jika  $3 \leq x < 4$
2. Cukup sesuai, jika  $2 \leq x < 3$
3. Tidak sesuai, jika  $1 \leq x < 2$

Media pembelajaran dikatakan sesuai jika masuk dalam kategori sesuai dan tidak perlu melakukan revisi. Jika kriteria kesesuaian untuk kategori cukup sesuai, maka ada indikasi perlu dilakukan revisi pada produk. Sedangkan jika mendapatkan kriteria dengan kategori tidak sesuai, maka diperlukan revisi besar

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Setelah melakukan wawancara dan diskusi dengan dosen PBSI, peneliti juga melakukan penelusuran tingkat penguasaan bahasa pada 6 orang mahasiswa dari Thailand yang bernama Rapeeda Bilanglod, Lukman Hamidong, Surainee Maseng, Tuannuriham Tuanbuesa, Ismail Waenawae, dan M. Anaskhan mama.. Pengambilan informasi observasi awal menggunakan angket, dan diperoleh data dari ke-6 mahasiswa tersebut sebagai berikut.

**Tabel 2**

Hasil Angket Awal Mahasiwa

No.	Tanggapan dan Pernyataan	Hasil			
		4	3	2	1
1	Saya bisa berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia.	6	-	-	-
2	Saya senang belajar Bahasa Indonesia, sehingga saya ingin mempelajari Bahasa Indonesia dengan baik dan benar	4	2	-	-
3	Saya merasa sebagai mahasiswa luar, kita wajib mempelajari Bahasa Indonesia dengan baik dan benar	6	-	-	-

4	Menurut saya, pembelajaran membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam Bahasa Indonesia itu sangat penting.	6	-	-	-
5	Menurut saya, bahan ajar yang digunakan harus menarik.	4	2	-	-
6	Saya sangat senang jika bahan ajar dalam perkuliahan bervariasi.	6	-	-	-
7	Saya sangat setuju jika penilaian terhadap pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil akhir semata, tetapi juga dari proses yang telah dilakukan di kelas.	3	3	-	-
8	Saya sangat senang jika dosen menilai keterampilan berbahasa mahasiswa tidak hanya berupa kemampuan menghafal materi saja namun langsung pada kegiatan praktik berbahasa seperti membuat karya tulis, membuat proposal, dan sebagainya.	6	-	-	-
9	Saya sangat senang jika penilaian memberi kebebasan pada saya untuk berpendapat, kebebasan mengungkapkan gagasan/ide baru saya yang lebih kreatif	6	-	-	-
10	Saya sangat senang jika penilaian memberi kesempatan saya untuk mengeksplorasi pengetahuan dan pemikiran saya sehingga saya mampu memecahkan masalah-masalah kebahasaan.	5	1	-	-
11	Saya sangat senang jika ada kartun dan komik strip dalam pembelajaran.	6	-	-	-
12	Saya sangat senang jika mahasiswa luar diberi perlakuan khusus dalam penerimaan materi	6	-	-	-

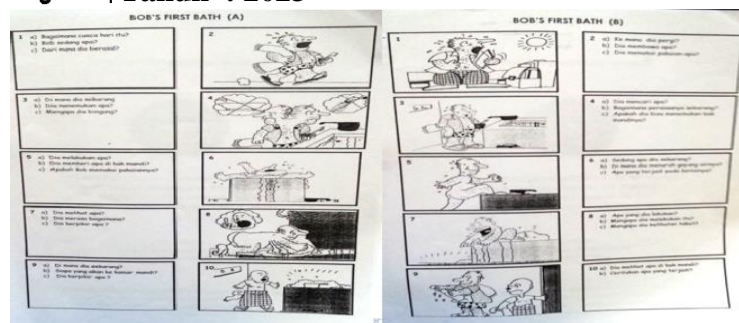
Hasil tabel di atas dijabarkan sebagai berikut, 100% mahasiswa menjawab dapat berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, sedangkan 66,7% mahasiswa merasa sangat senang belajar Bahasa Indonesia, sehingga mereka ingin mempelajari Bahasa Indonesia dengan sungguh-sungguh, sisanya 33,3% merasa tidak terlalu senang. 100% mahasiswa menjawab wajib mempelajari Bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta mereka merasa pembelajaran membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dalam Bahasa Indonesia itu sangat penting. 66,6% mahasiswa menjawab sangat senang jika bahan ajar untuk perkuliahan yang digunakan menarik. Namun 100% mahasiswa menjawab sangat senang jika bahan ajar atau media yang digunakan bervariasi tidak monotone.

Pemerolehan suara 100% mahasiswa menyatakan sangat senang jika penilaian memberi kebebasan pada saya untuk berpendapat, kebebasan mengungkapkan gagasan atau ide baru saya yang lebih kreatif. 83,3% suara menyatakan bahwa mahasiswa sangat senang jika penilaian memberi kesempatan saya untuk mengeksplorasi pengetahuan dan pemikiran saya sehingga saya mampu memecahkan masalah-masalah kebahasaan.

Untuk penggunaan media pembelajaran, mahasiswa menjawab 100% sangat senang jika ada kartun dan komik strip dalam pembelajaran. Semua mahasiswa berharap dan sangat senang jika mahasiswa luar diberi perlakuan khusus dalam penerimaan materi.

### Pelaksanaan Tindakan

Pemilihan kartun dan komik strip menjadi awal pelaksanaan tindakan. Karena dalam pengajaran bahasa ada 4 aspek yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, maka peneliti memakai 4 kartun dan komik strip untuk membelajarkan bahasa Indonesia dan kepekaan lintas budaya, baik budaya para wisatawan ketika berkunjung ke Indonesia maupun budaya warga negara Indonesia saat melakukan perjalanan ke luar negeri. Berikut ini beberapa kartun dan komik strip yang dipakai dalam penelitian ini.



Gambar 2. Komik Strip untuk Pembelajaran Berbicara

Kartun dan komik pertama di atas digunakan untuk kegiatan berbicara 1 pada hari Kamis, 5 Mei 2016. Enam mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok A dan kelompok B di mana masing-masing mahasiswa berhadapan dan mulai melakukan tanya jawab sesuai kartun dan komik strip yang dipegang. Peneliti sebagai pemandu memegang satu kartun dan komik strip yang utuh dan membimbing para mahasiswa dalam berbicara atau berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar

Lintas budaya yang diajarkan dalam kartun dan komik strip yang pertama ini berjudul “*Bob’s First Bath*”, cerita di mana ketika seorang wisatawan luar negeri bernama Bob yang berlibur ke Indonesia ingin mandi. Namun budaya yang ada di Indonesia adalah model kamar mandi dengan bak terbuka tanpa *shower* atau *bathup*. Maka inisiatif Bob adalah mencampurkan sabun mandinya ke dalam bak mandi terbuka yang dia kira itu adalah *bathup* versi Indonesia. Lintas budaya yang diajarkan dalam kartun dan komik strip yang pertama ini berjudul “*Bob’s First Bath*”, cerita di mana ketika seorang wisatawan luar negeri bernama Bob yang berlibur ke Indonesia ingin mandi. Namun budaya yang ada di Indonesia adalah model kamar mandi dengan bak terbuka tanpa *shower* atau *bathup*. Maka inisiatif Bob adalah mencampurkan sabun mandinya ke dalam bak mandi terbuka yang dia kira itu adalah *bathup* versi Indonesia.



Gambar 3. Komik Strip untuk Pembelajaran Menulis

Kartun dan komik strip ketiga bertema pengenalan jati diri. Kartun dan komik strip ketiga ini digunakan untuk mengajarkan pembelajaran membaca 1 pada hari Sabtu, 7 Mei 2016. Untuk level BIPA 3 atau lanjutan, kegiatan membaca yang diterapkan adalah kegiatan membaca intensif yang sekaligus mengajarkan tata bahasa yang baik dan benar. Sedangkan, membaca ekstensif diajarkan untuk membaca bacaan terjemahan. Komik ketiga di atas menggunakan tata bahasa Indonesia sederhana sehingga mahasiswa perlu konsentrasi secara intensif untuk mengklarifikasi dan memahami soal yang diminta.



**Gambar 4.** Kartun untuk Pembelajaran Menyimak

Gambar keempat di atas digunakan untuk pembelajaran menyimak 1, di mana gambar tersebut juga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran membaca ekstensif bagi para penutur BIPA level 3 atau lanjutan. Dalam kegiatan menyimak yang dilakukan pada hari Kamis, 12 Mei 2016 ini mahasiswa dilatih kepekaan menyimak atau mendengarnya dengan cara peneliti sebagai pemandu kelas membacakan deskripsi kartun sebelah kiri, sedangkan mahasiswa hanya diberi kartun berisi gambar tanpa deskripsi dan harus memberikan nomer untuk masing-masing orang di dalam gambar.

### Hasil Validator

Kegiatan pada siklus ini adalah pengamatan dan refleksi tindakan, dari hasil penelitian yang sudah dilakukan selama satu bulan yang sudah dijabarkan pada siklus 1 di atas. Hasil dari validasi ahli yang sudah didapat akan dijabarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 3**

Hasil Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai		Skor
	Aspek Desain Pembelajaran		
1	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum		5
2	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran		5
3	Interaktivitas		4
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		5
5	Kemudahan untuk dipahami		4
6	Sistematis, runut, alur logika jelas		3
7	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan		5
Skor A			31
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>			
1	Komunikatfi: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran		5
2	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan		4
3	Sederhana dan memikat		5
4	Visual (layout design)		5
Skor B			19
Jumlah Skor A + B			50

Hasil validator di atas mencapai skor 50 dari total skor sempurna 55 poin, maka 90,9 % media pembelajaran kartun dan komik strip ini sudah sangat layak digunakan dalam pengajaran bahasa dan kepekaan lintas budaya dan tidak perlu direvisi serta dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa lainnya selain mengajar mahasiswa dari Thailand.

### Hasil Responden

Selain dari hasil penilaian peneliti sebagai validator, kartun dan komik strip ini juga dinilai efektivitasnya dari angket mahasiswa, karena keenam mahasiswa tersebut juga dijadikan subjek penelitian yang mengalami kegiatan pembelajaran, maka saran dan komentar dari mahasiswa juga sangat penting untuk mengembangkan atau menyempurnakan media pembelajaran ini. Berikut hasil angket keenam mahasiswa tersebut.

**Tabel 4**  
 Hasil Respon Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek	Respon Mahasiswa	
		Senang	Tidak Senang
1	Bagaimana pendapat Anda terhadap:		
	a) Materi pembelajaran	6	0
	b) Media pembelajaran	6	0
	c) Suasana belajar di kelas saat pembelajaran	4	2
	d) Cara dosen mengajar	6	0

No	Aspek	Respon Mahasiswa	
		Berminat	Tidak berminat
2	Bagaimana <b>pendapat</b> Anda jika proses belajar berikutnya menggunakan pembelajaran seperti ini?	6	0

No	Aspek	Respon Mahasiswa	
		Mudah	Sulit
3	Bagaimana <b>pendapat</b> Anda dalam memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran kartun dan komik strip ini?	5	1

No	Aspek	Respon Mahasiswa	
		Mudah	Sulit
4	Bagaimana pendapat Anda tentang gambar yang terdapat dalam kartun dan komik strip ini?	6	0

Deskripsi dari tabel di atas adalah keenam mahasiswa tersebut merespon positif adanya variasi baru pembelajaran bahasa dan lintas budaya menggunakan kartun dan komik strip. 6 mahasiswa menjawab senang dengan materi, media yang diajarkan, dan cara dosen mengajar. Namun pada poin suasana belajar hanya 4 orang yang menjawab senang, 2 orang lainnya tidak senang, hal ini karena awal penelitian atau uji coba peneliti menyamaratakan kemampuan berbahasa mahasiswa tersebut.

Enam suara menjawab berminat jika pembelajaran dilakukan dengan cara serupa, yaitu memakai kartun dan komik strip agar suasana kelas menjadi seru serta tidak monoton. Untuk bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini seorang mahasiswa menjawab sulit dan 5 orang lainnya menjawab mudah. Hal ini memang menjadi fokus peneliti di mana ada seorang mahasiswa yang bernama Anaskhan Mama tidak terlalu tertarik dengan ujicoba ini karena dari ke-6 mahasiswa tersebut, hanya Anaskhan yang kemampuan berbahasanya kurang. Sedangkan untuk visualisasi, semua mahasiswa menjawab mudah memahaminya.

### Hasil Belajar Mahasiswa



**Tabel 5**  
Hasil Belajar Mahasiswa

No	Nama	Pembelajaran 1			Pembelajaran 2		Pembelajaran 3		
		Bcr1	Mnl1	Mbc1	Myk1	Bcr2	Mnl2	Bcr3	Mnl3
1	Rapeeda Bilanglod	55	60	80	80	95	90	100	95
2	Lukman Hamidong	60	70	80	95	90	90	95	95
3	Surainee Maseng	70	70	100	95	90	95	100	100
4	Tuannurriham Tuanbuesa	80	70	75	85	85	95	100	100
5	Ismail Waenawae	60	75	100	90	90	90	100	95
6	Anaskhan Mama	55	60	70	75	60	65	70	80
Jumlah		380	405	505	520	510	525	565	565

Tabel di atas mendeskripsikan adanya peningkatan aspek keterampilan bahasa pada setiap pembelajarannya. Pembelajaran pertama dilakukan empat kali pertemuan dalam dua minggu, yang menilai hasil uji coba mahasiswa terhadap media belajar kartun dan komik strip, hasilnya adalah untuk keterampilan berbicara 1 (awal) mendapat 380 poin atau 63,3%, untuk keterampilan menulis 1 (awal) mendapat 405 poin 67,5%, namun untuk keterampilan membaca 1 (awal) mendapat 505 poin atau 84,1% dan untuk keterampilan menyimak 1 (awal) mendapat 520 poin atau 86,7% yang artinya pada awal pertemuan, keterampilan yang dirasa kurang dan perlu diperbaiki adalah keterampilan berbicara dan menulis karena masih jauh dari kriteria cukup untuk penutur BIPA level 3 (lanjutan).

Setelah dilakukan pertemuan ulang pada pembelajaran ke-2 yang sudah dijelaskan dalam siklus 1, keterampilan berbicara 2 dan keterampilan menulis 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 510 poin atau 85% untuk berbicara 2 dan 525 poin atau 87,5% untuk menulis 2. Dari pembelajaran ke-2 ini sebenarnya keterampilan berbicara dan menulis mahasiswa sudah meningkat dan lebih baik dari pembelajaran 1, namun peneliti ingin melihat hasil akhir uji coba pembelajaran menggunakan media kartun dan komik strip pada pembelajaran ke-3.

Pertemuan ketujuh dan kedelapan ini menjadi pembelajaran ke-3 atau akhir dari penelitian ini. Fokus pengamatan masih kepada dua keterampilan berbahasa yaitu berbicara dan menulis. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kartun dan komik dilakukan seperti yang sudah dijelaskan pada siklus 1, maka hasilnya adalah sama antara kedua keterampilan tersebut yaitu 565 poin atau 94,2 %.

### **Pembahasan**

Hasil validator dalam tabel menunjukkan bahwa penggunaan media kartun dan komik strip mencapai skor 50 dari total skor sempurna 55 poin, maka 90,9 % media pembelajaran kartun dan komik strip ini sudah sangat layak digunakan dalam pengajaran bahasa dan kepekaan lintas budaya dan tidak perlu direvisi serta dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa lainnya.

Sedangkan hasil responden tentang keterbacaan media dan pemahaman materi menunjukkan keberterimaan, hanya ada 1 dari 6 mahasiswa yang diteliti yang merasa kesulitan dalam memahami keberurutan komik strip. Hal ini terjadi karena beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya penguasaan Bahasa Indonesia.

Tabel di atas mendeskripsikan adanya peningkatan aspek keterampilan bahasa pada setiap

pembelajarannya. Adanya signifikansi kenaikan pencapaian belajar pada tahap pertama hingga tahap ke tiga serta memposisikan ke enam mahasiswa ini sebagai pembelajar BIPA level 3 atau lanjutan yang masih harus mengasah kemampuan berbahasa Indonesianya. Terlebih lagi pada keterampilan berbicara dan menulis yang masih serig terdapat kesalahan struktur kata.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang mengangkat tema pengenalan budaya Indonesia pada pembelajar BIPA, maka beda penelitian ini adalah juga mengawal meningkatnya kemampuan keterampilan berbahasa mereka.

### Simpulan

Penggunaan media kartun dan komik strip pada pengajaran bahasa serta lintas budaya ini memiliki manfaat yang sangat penting guna meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa dari Thailand. Hal tersebut dilihat dari adanya peningkatan kemampuan belajar bahasa khususnya berbicara dan menulis pada setiap siklus pertemuan yang sudah diuraikan pada penjelasan sebelumnya.

Adanya keterbatasan waktu penelitian, membuat peneliti membatasi waktu pertemuan pembelajaran, sehingga untuk pengajaran tata bahasa yang lebih lanjut tidak dapat direalisasikan dalam penelitian kali ini. Namun saran dan komentar dari para dosen, mahasiswa, serta pembaca, sangat peneliti harapkan guna menyempurnakan bentuk dan efektivitas media pembelajaran kartun dan komik strip ini. Harapan peneliti adalah berkembangnya jaman dan semakin tingginya kualitas peserta didik di era ini, semoga ada penelitian lanjutan oleh para mahasiswa yang tertarik dengan tema serupa.

### Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Aswan, A. (2021). Pembelajaran Berbicara Berbantuan Komik Strip untuk Pembelajar BIPA Korea Selatan. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 17(1), 19-33. <https://doi.org/10.33633/lite.v17i1.4483>
- Bundhowi, M. (2013). *Perspektif Budaya dan Studi KeIndonesiaan dalam BIPA*. APBIPA.
- Fikriyah, A. N., & W., S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Learning Management System* (LMS) Berbasis Moodle pada Materi Perubahan Energi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 799-804. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.869>
- Kusmiatun, A. (2018). Cerita Rakyat Indonesia sebagai Materi Pembelajaran BIPA: Mengusung Masa Lalu untuk Pembelajaran BIPA Masa Depan. *Diksi*, 26(1), 24-28. <https://doi.org/10.21831/diksi.v26i1.25439>
- Mustakim, M., Mei, T., & Elihami, E. (2020). Teaching Indonesia Language for Kun Shan University Students and Volunteering for Campus Guests from Indonesian Universities Tainan-Taiwan Roc. *Maspul Journal Of Community Empowerment*, 2(1), 42-53. <https://ummaspul.e-journal.id/pengabdian/article/view/444>
- Noviana, F. (2018). Pemerolehan Bahasa dan Budaya Indonesia Penutur Asing Melalui Cerita Rakyat. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 14(1), 1-10. <https://doi.org/10.33633/lite.v14i1.1830>
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 75-84. <https://dx.doi.org/10.26858/i.v2>



i 2.9550

- Pramesti, U. D., Sunendar, D., & Damayanti, V. S. (2020). Komik Strip sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi Covid-19. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45-54. <https://doi.org/10.30596/jpbsi.v1i2.5135>
- Putri, A. C., Silvia, E., Azzahra, S., & Bahtiar, A. (2021). Pengenalan Lokalitas Budaya Indonesia ke Mancanegara Melalui Webtoon. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 5(2), 152-164. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v5i2.5343>
- Ramliyana, R. (2019). Penggunaan Buku Komik *Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) 1* dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Peserta BIPA. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 1(1), 30-40. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v1i1.1694>
- Suyitno, I. (2017). *Norma Pedagogis Pembelajaran BIPA*. Refika Aditama.
- Suyitno, I. (2018). *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA*. Refika Aditama.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Elex Media Komputindo.
- Wulandari, A., Zamzani, Z., & Nurhadi, N. (2022). Pemanfaatan Lagu Daerah Nusantara sebagai Media Pembelajaran BIPA Berbasis *Local Indigenous*. *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (JBIPA)*, 4(2), 157-167. <https://doi.org/10.26499/jbipa.v4i2.4959>

